

POWER DRIVE



PC & COMPATIBLES

PC CD-ROM

CBM AMIGA

AMIGA CD³²



EPILEPSY WARNING

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy.

Please take the following precautions to minimise any risk:

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5m (8ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game; dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

AVERTISSEMENT RELATIF AUX RISQUES D'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Précautions à prendre dans tous les cas pour limiter les risques:

Avant l'utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à au moins 2,5 m de l'écran.
- Si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil, reposez-vous avant de commencer le jeu.
- Veillez à ce que la pièce soit suffisamment éclairée.
- Utilisez le jeu sur un écran aussi petit que possible (14" maximum).

Pendant l'utilisation

- Marquez des pauses de 10 minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents de surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei manchen Menschen können bei Videospielen das Flimmern oder der Hintergrund von Bildschirmen oder Displays epileptische Erscheinungen hervorrufen. Diese Erscheinungen können auch bei Personen auftreten, die niemals zuvor unter Epilepsie oder ähnlichen Anfällen gelitten haben.

Vor dem Spielen:

- Falls Sie selbst davon betroffen sind, oder es in Ihrer Familie Fälle von Epilepsie gibt, oder wenn Bildschirmflimmern Bewußtseinsstörungen hervorruft, müssen Sie vor dem Spielen unbedingt ein Arzt konsultieren.
- Sitzen Sie beim Spielen mindestens 2,5 m vom Bildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind bzw. nicht ausreichend geschlafen haben, dürfen Sie erst mit dem Spielen beginnen, wenn Sie völlig ausgeruht sind.
- Beim Spielen muß für ausreichende Beleuchtung des Zimmers gesorgt sein.
- Für das Spielen sollte ein möglichst kleiner Fernsehbildschirm gewählt werden (35 cm oder kleiner).

Während des Spielens:

- Beim Spielen von Videospielen legen Sie pro Stunde mindestens 10 Minuten Pause ein.
- Eltern sollten ihre Kinder beim Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Videospiel Symptome wie Übelkeit, Sichtstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtlosigkeit, Orientierungsverlust, willkürliche Bewegungen oder Würgen auftreten, muß SOFORT mit dem Spielen aufgehört und ein Arzt aufgesucht werden!

AVVERTENZA RIGUARDO AD EPILESSIA

Alcune persone vengono colte da attacchi epilettici o da alterazione dei sensi durante l'esposizione a determinati modelli di luce o luci lampeggianti, compresi quelli che appaiono sullo schermo televisivo o durante l'esecuzione di videogiochi. Ciò può verificarsi anche in individui che non hanno mai sofferto di epilessia in passato.

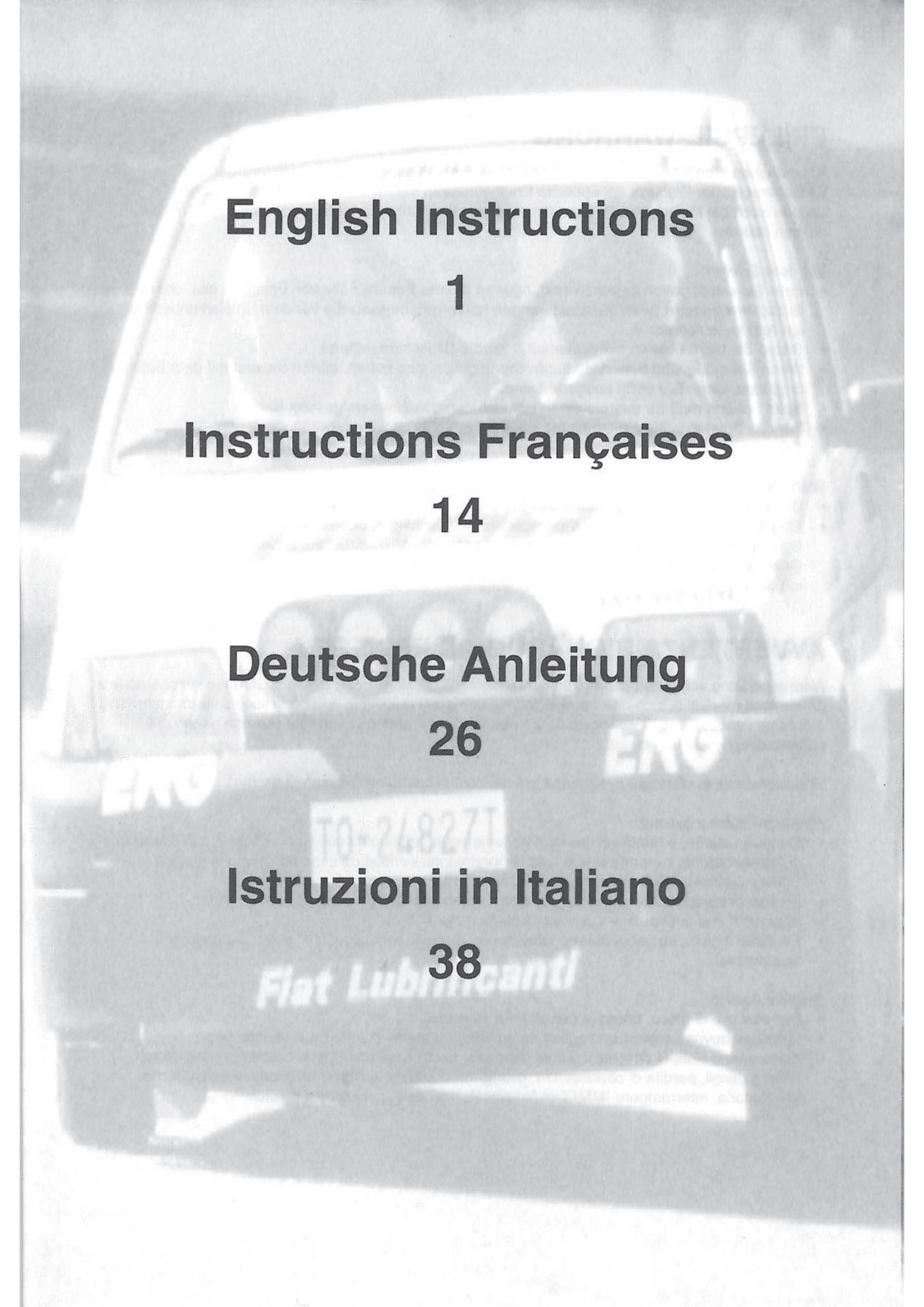
Si raccomanda di prendere le seguenti precauzioni al fine di minimizzare il rischio.

Prima di iniziare a giocare:

- Qualora l'utente, o qualsiasi membro della famiglia, abbia già sofferto di epilessia o di alterazione dei sensi durante l'esposizione a luce lampeggiante, consultare il medico prima di giocare.
- Sedere ad almeno 2,5 m dallo schermo televisivo.
- In caso di stanchezza o sonnolenza, è opportuno riposare prima di eseguire il gioco.
- Accertarsi che la stanza in cui si gioca sia ben illuminata.
- Eseguire il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni (14" pollici o più piccolo, se possibile).

Durante il gioco:

- Per ogni ora di gioco, riposare per almeno 10 minuti.
- I bambini devono essere sorvegliati da un adulto durante il gioco. Se si verifica uno dei seguenti sintomi durante il gioco: capogiro, alterazione della vista, contrazioni dell'occhio o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi movimento o convulsione involontaria, interrompere IMMEDIATAMENTE il gioco e consultare il medico.



English Instructions

1

Instructions Françaises

14

Deutsche Anleitung

26

Istruzioni in Italiano

38

Contents

System Requirements.....	2
Loading Instructions.....	2
Start Your Engines	3
The Challenge.....	4
Language Selection	4
Main Menu.....	4
Controls	4
Options	6
One-player Game.....	7
Multi-player Game	7
The Cars	7
Selecting Your First Car.....	8
Damage	8
Upgrading Your Car	9
Location	9
Pick-ups	9
Penalties.....	9
Weather and Visibility	9
Stage Results.....	10
The Chequered Flag.....	10

System Requirements

PC & Compatibles:

- 386sx or higher processor
- 580k free base memory
- 384k expanded memory
- 256k or higher VGA card
- MS DOS 5.0 or higher
- 10 Mb of hard disk space

PC CD-ROM:

As PC & Compatibles plus:

- Single-speed CD-ROM drive

CBM Amiga:

A500, A500+, A600, A1200:

- 1 Mb RAM (0.5 Mb Chip mem, 0.5 Mb Fast mem)
- Joystick

Amiga CD32:

Amiga CD32

Loading Instructions

PC & Compatibles:

To install the game:

- Insert disk 1 into a floppy drive
- Make this drive active
- Type **INSTALL**
- Follow on-screen prompts

PC CD-ROM:

To install the game:

- Insert Power Drive CD into your CD-ROM drive
- Make this drive active
- Type **INSTALL**
- Follow on-screen prompts

*Note: To modify music/sound set-up, type **SOUND**.*

- Type **PD** to start the game

CBM Amiga:

- Insert disk 1 into drive Df0
- Reset your Amiga

Amiga CD32:

- Insert the Power Drive CD
- Turn your Amiga CD32 on

Start your Engines . . .

The Power Drive World Championship comprises 48 individual stages in eight countries. Each round is characterised by varied racing conditions to test your driving ability to the limit.

Round 1

Location: Monte Carlo
Climate: Mainly dry, some rain
Track: Asphalt
Terrain: Rocky mountain road

Round 2

Location: Kenya
Climate: Hot/dry, some rain
Track: Asphalt/sandy gravel
Terrain: Desert (occasional oasis)

Round 3

Location: Sweden
Climate: Ice/snow
Track: Gravel
Terrain: Forest trail

Round 4

Location: Corsica
Climate: Dry
Track: Asphalt
Terrain: Rocky mountain road

Round 5

Location: Arizona
Climate: Hot/dry
Track: Gravel/sand
Terrain: Rocky road/desert

Round 6

Location: Finland
Climate: Cool/dry
Track: Asphalt
Terrain: Forest/lake regions

Round 7

Location: Australia
Climate: Hot/humid
Track: Sand/gravel
Terrain: Bush/forest trail

Round 8

Location: Great Britain
Climate: Dry/cold/wet/ice/
snow/fog
Track: Gravel
Terrain: Forest trail

You will race in Special Stages (time trials), Rally Cross and Skill Tests around the world to measure your versatility behind the wheel.

Special Stage

Race against the clock along a predetermined route (from A to B).

Rally Cross

Hazardous circuits against obstructive computer-controlled opponents.

Skill Test

Specially designed courses to test your driving skills. Complete specified manoeuvres without incurring penalties.

The Challenge

Your ultimate objective is to complete the entire Championships driving the most powerful Group 1 car. Before starting out you will be given enough funds to buy a Group N car. By consistently finishing events to boost your funds, you can trade-in

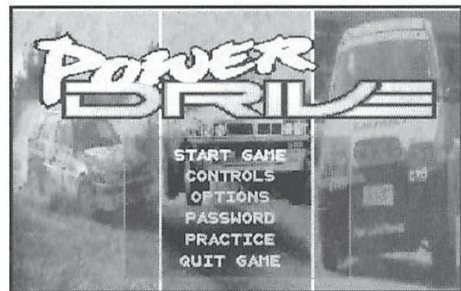
for an upgraded model, but you will need to save some for entry fees and vehicle maintenance.

Language Selection

Choose English, French, German, Spanish or Italian in-game text and press any button to activate.

Main Menu

Move UP/DOWN to select options and then press ACCELERATE to activate.



Controls

PC/PC CD-ROM

Choose between Directional and Rotational control methods by pressing ACCELERATE to toggle:

Directional:

the car moves in the direction pressed on the controller.

Rotational:

use LEFT/RIGHT to steer the car.

Note: Only one control method can be registered so make sure everyone agrees with the selection in a multi-player game.

Joystick (Keyboard) controls:

Button 1 **Brake** (Enter)

Button 2 **Accelerate** (Insert)

Space bar

toggles **Forward & Reverse**
gear (reverse only
available from low
forward gear)

F3 **Pause** (press F3
again to continue)

CBM AMIGA

Joystick controls:

Fire **Accelerate**

Down **Brake**

(using Rotational method of control. To brake while using the Directional method, move the joystick sharply in the opposite direction to which you are travelling).

Space bar

toggles **Forward & Reverse**
gear (reverse only
available from low
forward gear)

P **Pause** (press P
again to continue)

AMIGA CD32

Joypad Controls:

Red **Accelerate**

Yellow **Brake**

Green **Handbrake**

Blue

toggles **Forward & Reverse**
gear (reverse only
available from low
forward gear)

Pause **Pause**

Your car is programmed to react to these controls with the characteristics of a real rally car. Once you have become familiar with these characteristics, a little practice will enable you to carry out the following manoeuvres:

Pendulum Turn

On a tight bend steer away from the corner and then turn back into it at the critical point.

The back end of your car will swing out as the rear wheels lose grip, allowing you to keep up maximum revs.

This method requires a lot of practice to perfect.

Handbrake Turn

At a hairpin corner, brake as you turn into the curve.

All four wheels will lose grip and you should skid around the hairpin on the best possible line.

Power Slide

Skid around series of tight or fast corners by steering sharply into each bend (like a Pendulum Turn without steering out).

Password

In one-player mode you will be given a password at the end of the last stage in each round.

If your password is illegal you will return to the Main Menu.

Practice

It is recommended that you fine tune your driving skills on the practice track before starting the first race.

Move LEFT/RIGHT to pick a course (day, night, rain or snow/ice) and a car (*Amiga/Amiga CD32: use UP/DOWN to select a car*) and press ACCELERATE to confirm.

When you feel good enough to go on (there is no time limit) stop the car in the Exit box at the bottom right of the track or press ESC.

Options

Music ON/OFF

Sound FX ON/OFF

Guides ON/OFF
(Advance warning directional arrows)

Players 1-8

PC/PC CD-ROM ONLY:

Load/save

Restart

AMIGA/AMIGA CD32 ONLY:

Directional/Rotational control

If you do not make a selection from the Main Menu the game will automatically run a demo. Press any button to return to the Main Menu.

One-player Game

During the standard one-player game, if you fail to make the qualification time for an event you will not proceed to the next stage. If you don't qualify, keep trying until you either make the grade or run out of funds.

Multi-player Game

Compete against your friends for the Championship title.

Unlike the one-player game, failure to qualify doesn't stop you racing in the next round, but you will not pick-up any points or prize money for that stage.

A Player Ratings screen will be displayed at the end of each stage.

Points are awarded as follows:

1st	5
2nd	4
3rd	3
4th	2
5th	1
6th/7th/8th	0
Failure to qualify	0

Note: The Password option is not active in multi-player mode.

The Cars

Six cars are available, from three competition classes.

Each handles differently (cornering, road holding, etc.) and higher class vehicles are more expensive to maintain.

Group N

Mini Cooper S

Fiat Cinquecento Turbo

Group 2

Vauxhall Astra 16V GTi

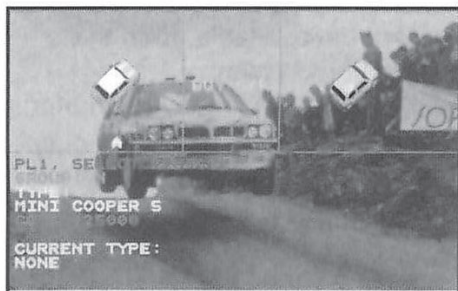
Renault Clio Williams

Group 1

Ford Escort Cosworth

Toyota Celica

Selecting Your First Car



You start off with \$28,000 – enough to buy a Group N car.

Move LEFT/RIGHT to toggle between the Mini and the Fiat, and UP/DOWN to change the body colour.

When you are satisfied, press ACCELERATE to purchase your car.

Note: You are given the option to view car specifications at this stage (except Amiga version).

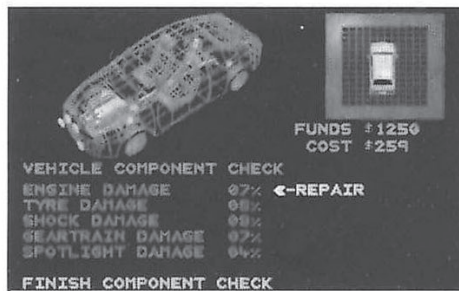
Damage

Rally cars are tough but rally tracks are tougher.

Damage is sustained when you crash or drive recklessly, causing the handling and overall condition of your car to deteriorate.

You can make repairs at the end of each stage – if you have enough funds.

Damage Repairs

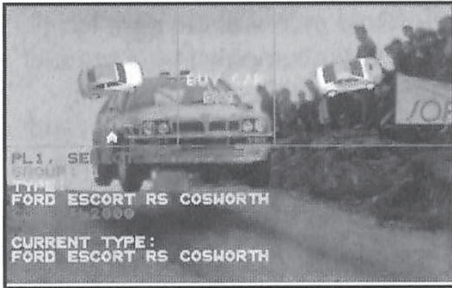


To maintain your car, move UP/DOWN to choose a component and press ACCELERATE to partially repair. To repair in full, press BRAKE (*PC/PC CD-ROM*), SPACE BAR (*Amiga*) or any other button (*Amiga CD32*).

When you are happy with the condition of your car (or you're out of funds) move the repair indicator to complete your component check.

Note: The state of your vehicle will affect its performance, so it is advisable to keep your car in prime condition (if funds are available).

Upgrading Your Car



If you save enough funds you can upgrade your car: Group 2 cars can be bought from Round 3, Group 1 cars from Round 6.

When you have sufficient funds **SELECT/PURCHASE NEW CAR** will appear on the Damage Repairs screen. If you wish to buy a new car move to this option and press **FIRE**.

Choose your new car by the same procedure used to select your first (see **Selecting Your First Car**) and press **ACCELERATE** to continue.

Location

Before each race you are presented with a Location screen, displaying weather conditions, day/night and the entrance fee.

If you don't have enough funds to cover the fee, your game is over and you will return to the Main Menu.

If you do have sufficient funds, press **ACCELERATE** to start the race.

Note: PC CD-ROM and Amiga CD32 versions present you with a map of the track before you race.

Pick-ups

Pick-ups are randomly placed around each course, to be collected by driving over them.

Money

Increase your funds by \$250

Nitrous

Temporary speed boost

Time

Five-second clock freeze

Penalties

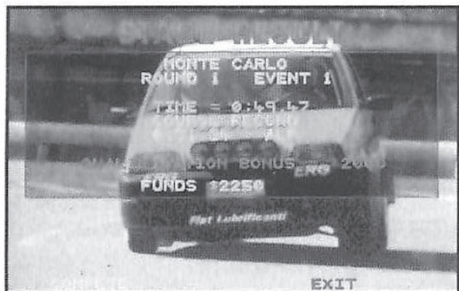
Hitting a cone incurs a time penalty – you have been warned!

Weather and Visibility

Climatic conditions and the time of day vary dramatically from race to race, affecting car handling and response.

You will need to take note of these conditions and adjust your driving accordingly.

Stage Results



At the end of each course the Stage Results screen will be displayed.

Prize money is awarded when you qualify, plus bonuses if you break the course record or beat the computer-controlled car on Rally Cross sections.

When you have revelled in the glory for a while press ACCELERATE to move on.

The Chequered Flag

If you go all the way and win all 48 stages you will be crowned Power Drive World Champion.

Limited Warranty

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided 'as is') return it in its original condition to the point of purchase. Proof of purchase required to effect the 90 day warranty.

Credits

Original Programming

Rage Software

Conversions

Denton Designs

Quality Control

U.S. Gold Q.C. Dept.

Producer

Rob Palfreman

Special thanks to Tony Higgins of The Forest Experience.

Cars used with the kind permission of the following:

Brigden Coultres Motorsport Ltd

Fiat Auto (UK) Ltd

Ford Motor Company Ltd

Renault UK Ltd

Rover Cars plc

Toyota Team Europe

Vauxhall Motors Ltd

©1994 Rage Software Ltd.
Developed by Rage Software Ltd.

©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.
Published by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.
U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

U.S. Gold Helpline

We have a staff of technical support specialists ready to help you with any problems you may encounter with **Power Drive**.

If your problem is due to your system configuration they will tell you the game's requirements and possible solutions. Because of the millions of different hardware and software combinations possible with today's PCs, you may still have to refer to your computer dealer, hardware manufacturer, or software publisher in order to properly configure their product to run with our game. If possible, be near your computer when you call. The HelpLine agent will need specific information about your machine and may need you to access or change some files while you are on the phone.

If it is not possible to be near your computer, be sure to have:

- **a list of all your machine's hardware and settings;**
- **the contents of your AUTOEXEC.BAT and CONFIG.SYS files;**
- **all the information listed after the CHKDSK or MEM command;**
- **the current configuration of your game.**

**For further assistance, please call the
U.S. Gold HelpLine on 021 326 6418
between 11.00am and 5.30pm, Monday
to Friday (excluding Bank Holidays).**

Table des Matières

Configuration Requise.....	15
Instructions de Chargement.....	15
Contact	16
Le Défi	17
Sélection de Langue	17
Menu Principal.....	17
Commandes	17
Options	19
Partie à Un Joueur.....	20
Partie à Plusieurs Joueurs	20
Les Voitures	20
Pour Sélectionner votre Première Voiture	21
Dégâts	21
Pour Passer a la Catégorie de Voiture Supérieure.....	22
Lieu	22
Objets à Récupérer	22
Pénalités.....	23
Météo et Visibilité	23
Résultats D'étape	23
Le Drapeau à Damier.....	23

Configuration Requise

PC & Compatibles:

- Processeur 386sx ou plus
- 580 Ko de mémoire de base
- 384 Ko de mémoire paginée
- Carte VGA de 256 Ko ou plus
- MS DOS 5.0 ou plus
- 10 Mo d'espace disque dur

PC CD-ROM:

Comme pour les PC et compatibles plus:

- Lecteur CD-ROM à une vitesse

CBM Amiga:

A500, A500+, A600, A1200:

- 1 Mo de RAM (0,5 Mo de mém. puce 0,5 Mo de mémoire rapide)
- Joystick

Amiga CD32:

Amiga CD32

Instructions de Chargement

PC & Compatibles:

Pour installer le jeu:

- Insérer la disquette 1 dans le lecteur de disquettes
- Rendre ce lecteur actif
- Taper **INSTALL**
- Suivre les messages qui apparaissent sur l'écran

PC CD-ROM:

Pour installer le jeu:

- Insérer le CD Power Drive dans votre lecteur de CD-ROM
- Rendre ce lecteur actif
- Taper **INSTALL**
- Suivre les messages qui apparaissent sur l'écran

*Note: pour modifier les réglages de musique/sons, taper **SOUND**.*

- Taper PD pour lancer le jeu

CBM Amiga:

- Insérer la disquette 1 dans le lecteur Df0
- Réinitialiser votre Amiga

Amiga CD32:

- Insérer le CD Power Drive
- Allumer votre Amiga CD32

Contact . . .

Le championnat du Monde Power Drive comprend 48 étapes individuelles dans huit pays. Chaque tour est caractérisé par des conditions de course variées pour pousser vos talents de pilote automobile jusqu'au bout.

Premier Tour

Lieu: Monte Carlo
Climat: Principalement sec, quelques averses
Piste: Asphalte
Terrain: Route de montagne rocheuse

Deuxième Tour

Lieu: Kenya
Climat: chaud/sec, quelques averses
Piste: Asphalte/gravier sableux
Terrain: Désert (quelques oasis)

Troisième Tour

Lieu: Suède
Climat: Glace/neige
Piste: Gravier
Terrain: Piste forestière

Quatrième Tour

Lieu: Corse
Climat: Sec
Piste: Asphalte
Terrain: Route de montagne rocheuse

Cinquième Tour

Lieu: Arizona
Climat: Chaud/sec
Piste: Gravier/sable
Terrain: Route rocheuse/désert

Sixième Tour

Lieu: Finlande
Climat: Frais/sec
Piste: Asphalte
Terrain: Forêt/régions de lacs

Septième Tour

Lieu: Australie
Climat: Chaud/humide
Piste: Sable/gravier
Terrain: Brousse/piste forestière

Huitième Tour

Lieu: Grande-Bretagne

Climat: Sec/froid/humide/
glace/neige/
brouillard

Piste: Gravier

Terrain: Piste forestière

Vous participerez à des épreuves en Étapes Spéciales (essais chronométrés), Rallye Cross et Tests de compétences, dans le monde entier, pour mesurer votre versatilité derrière le volant.

Étape Spéciale

Une course contre la montre sur un itinéraire prédéterminé (de A à B).

Rallye Cross

Des circuits dangereux contre des adversaires très gênants contrôlés par ordinateur.

Épreuve de Compétence

Des circuits conçus spécialement pour mettre vos compétences de pilote à l'épreuve. Réalisez les manœuvres précisées sans encourir de pénalités.

Le Défi

Votre but ultime est de terminer le championnat au volant de la voiture de Groupe 1 la plus puissante. Avant de commencer, vous recevrez suffisamment de fonds pour acheter une voiture de Groupe N. En

finissant toutes les épreuves pour renflouer vos fonds vous pouvez échanger votre voiture contre un modèle supérieur mais vous devrez faire des économies pour couvrir les frais de participation aux courses et les frais de révision du véhicule.

Sélection de Langue

Choisissez de jouer avec un texte en anglais, français, allemand, espagnol ou italien et appuyez sur n'importe quel bouton pour activer l'option de votre choix.

Menu Principal

Allez vers le HAUT/BAS pour sélectionner les options et appuyez sur ACCÉLÉRER pour les activer.



Commandes

PC/PC CD-ROM

Choisissez entre la méthode de commande Directionnelle et la méthode Rotative en appuyant sur ACCÉLÉRER pour alterner entre les deux options:

Directionnelle:

la voiture va dans la direction dans laquelle vous appuyez sur le contrôleur.

Rotative:

utilisez GAUCHE/DROITE pour diriger la voiture.

Note: Vous ne pouvez choisir qu'une seule méthode de commande, vérifiez si tout le monde est d'accord avec la sélection pour une partie à plusieurs joueurs.

Commandes par Joystick (Clavier):

Bouton 1 Freiner (Enter)

Bouton 2 Accélérer (Insert)

Barre D'espace

alterne **Marche Avant &**
entre **Marche Arrière**
(vous ne pouvez passer en marche arrière qu'à partir de la première vitesse)

F3 Pause (appuyez encore une fois sur F3 pour continuer)

CBM AMIGA

Commandes par Joystick:

Tir Accélérer

Bas Freiner

(en utilisant la méthode de commande par rotation. Pour freiner en utilisant la méthode directionnelle, déplacez le joystick brusquement dans la direction opposée à celle dans laquelle vous allez).

Barre D'espace

alterne **Marche Avant et**
entre **Marche Arrière**

(vous ne pouvez passer en marche arrière qu'à partir de la première vitesse)

P Pause (appuyez encore une fois sur p pour continuer)

AMIGA CD32

Commandes par Joypad:

Rouge Accélérer

Jaune Freiner

Vert Frein a Main

Bleu

alterne **Marche Avant et**
entre **Marche Arrière**

(vous ne pouvez passer en marche arrière qu'à partir de la première vitesse)

Pause Pause

Votre voiture est programmée de façon à réagir à ces commandes avec les caractéristiques d'une vraie voiture de Rallye. Une fois que vous vous serez familiarisé avec ces caractéristiques, un peu d'entraînement vous permettra d'effectuer les manœuvres suivantes:

Virage avec Dérapage Arrière

Dans un virage serré, tournez le volant dans la direction opposée de celle du virage puis tournez-le dans l'autre sens au point critique. L'arrière de votre voiture s'écartera tandis que les roues arrière perdront prise, vous permettant de conserver une vitesse maximum. Cette méthode nécessite beaucoup d'entraînement pour devenir parfaite.

Virage sur Frein à Main

Dans un virage en épi à cheveux, freinez en même temps que vous tournez dans la courbe du virage.

Les quatre roues perdront prise et vous devriez faire un dérapage autour de l'épi à cheveux sur la meilleure ligne possible.

Dérapiage en Puissance

Dérapiage sur des séries de virages serrés ou rapides en imposant des mouvements brusques au volant pour chaque virage (comme un virage avec dérapage arrière sans le mouvement d'écart).

Mot de Passe

En mode à un joueur, vous recevrez un mot de passe à la fin de la dernière étape de chaque tour. Si votre mot de passe est illégal, vous serez renvoyé au Menu Principal.

Entraînement

Il est recommandé de perfectionner vos talents de pilote automobile sur la piste d'entraînement avant de commencer la première course.

Utilisez la GAUCHE/DROITE pour choisir un circuit (jour, nuit, pluie ou neige/glace) et une voiture (*Amiga/Amiga CD32: utilisez HAUT/BAS pour sélectionner une voiture*) et appuyez sur ACCÉLÉRER pour confirmer.

Quand vous aurez suffisamment d'assurance pour continuer (il n'y a pas de temps limite) arrêtez la voiture dans la case de Sortie, en bas à droite de la piste ou appuyez sur Esc.

Options

Musique ON/OFF

Effets

Sonores ON/OFF

Guides ON/OFF
(Avertissement
flèches
directionnelles)

Joueurs 1-8

PC/PC CD-ROM

UNIQUEMENT:

Charger/sauvegarder

Recommencer

AMIGA/AMIGA CD32

UNIQUEMENT:

**Commande directionnelle/
rotative**

Si vous ne faites pas de sélection à partir du Menu principal, le jeu retournera automatiquement à la démonstration. Appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner au Menu Principal.

Partie à Un Joueur

Pendant une partie standard à un joueur, si vous ne réussissez pas à arriver dans les temps pour vous qualifier pour une épreuve, vous ne passerez pas à l'étape suivante. Si vous ne réussissez pas à vous qualifier, persévérez jusqu'à ce que vous réussissiez ou que vous soyez à court de fonds.

Partie à Plusieurs Joueurs

Vous êtes en compétition avec vos amis pour le titre de champion. Contrairement à la partie à un joueur, si vous n'arrivez pas à vous qualifier, vous pouvez quand même participer au tour suivant mais vous

n'amasserez pas de points ni de prime pour cette étape. Un écran de classement des joueurs sera affiché à la fin de chaque étape.

Les points sont attribués de la façon suivante:

1er	5
2nd	4
3ème	3
4ème	2
5ème	1
6ème/7ème/8ème	0
non qualifié	0

Note: L'option de mot de passe n'est pas active en mode à plusieurs joueurs.

Les Voitures

Il y a six voitures et trois catégories de compétition. Chaque voiture a un comportement différent (virages, tenue de route etc.) et les véhicules de la catégorie supérieure sont plus chers à entretenir.

Groupe N

Mini Cooper S

Fiat Cinquecento Turbo

Groupe 2

Opel Astra 16V GTi

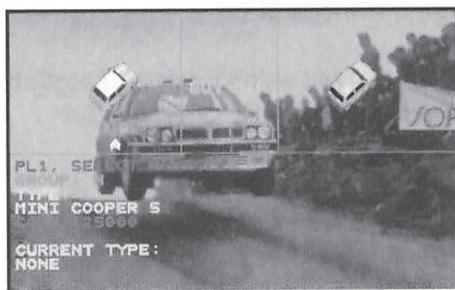
Renault Clio Williams

Groupe 1

Ford Escort Cosworth

Toyota Celica

Pour Sélectionner votre Première Voiture



Vous commencez avec 28 000\$ — assez pour acheter une voiture du Groupe N.

Déplacez le contrôleur vers la GAUCHE/DROITE pour alterner entre Mini et Fiat, et vers le HAUT/BAS pour changer la couleur de la carrosserie.

Quand vous serez satisfait, appuyez sur ACCÉLÉRER pour acheter votre voiture.

Note: à ce stade, vous pouvez choisir de voir les spécifications de la voiture (sauf pour la version Amiga).

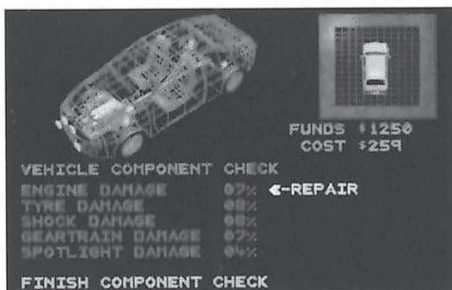
Dégâts

Les voitures de Rallye sont robustes mais les pistes de Rallye sont très rudes.

Vous subissez des dégâts quand il y a collision ou quand vous conduisez imprudemment, provoquant ainsi la détérioration du comportement et de l'état général de votre voiture.

Vous pouvez effectuer des réparations à la fin de chaque étape — si vous avez assez d'argent.

Réparation des Dégâts



Pour entretenir votre voiture, déplacez le contrôleur vers le HAUT/BAS pour choisir une pièce et appuyez sur ACCÉLÉRER pour effectuer une réparation partielle. Pour effectuer une réparation complète, appuyez sur FREINER (PC/PC CD-ROM) BARRE D'ESPACEMENT (Amiga) ou sur n'importe quel autre bouton (Amiga CD32).

Quand vous serez satisfait de l'état de votre voiture (ou quand vous n'aurez plus d'argent), déplacez l'indicateur de réparation pour terminer votre vérification de pièce.

Note: L'état de votre véhicule aura un effet sur sa performance et il est donc recommandé de maintenir votre voiture en parfaite condition. (si vous avez assez d'argent).

Pour Passer a la Catégorie de Voiture Supérieure



Si vous économisez suffisamment d'argent vous pourrez passer à la catégorie de voiture supérieure: les voitures du Groupe 2 peuvent être achetées à partir du troisième tour et les voitures du Groupe 1, à partir du sixième tour.

Quand vous aurez suffisamment d'argent **SÉLECTIONNEZ/ ACHETEZ NOUVELLE VOITURE** apparaîtra sur l'écran de Réparations de Dégâts. Si vous voulez acheter une nouvelle voiture, passez à cette option et appuyez sur TIR.

Choisissez votre nouvelle voiture de la même façon que vous avez sélectionné votre première voiture (voir **Pour Sélectionner votre Première Voiture**) et appuyez sur **ACCÉLÉRER** pour continuer.

Lieu

Avant chaque course, un écran de Lieu apparaît, affichant les conditions météorologiques, s'il s'agit du jour ou de la nuit et le tarif de participation.

Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour payer le tarif de participation, votre partie sera terminée et vous retournerez au Menu Principal.

Si vous avez suffisamment d'argent, appuyez sur **ACCÉLÉRER** pour commencer la course.

Note: les versions PC CD-ROM et Amiga CD32 vous présentent une carte de la piste avant votre course.

Objets à Récupérer

Des objets à récupérer sont éparpillés sur chaque circuit, et doivent être ramassés en leur roulant dessus.

Argent

Augmentez vos fonds de 250\$

Azote

Bouffée temporaire d'énergie

Temps

Un arrêt du chronomètre de cinq secondes

Pénalités

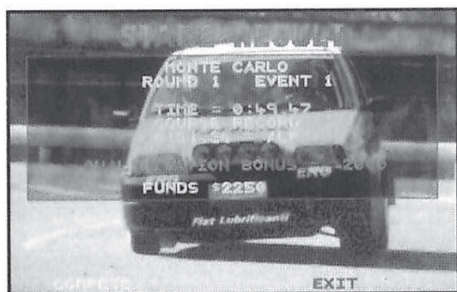
Si vous heurtez un cône, vous serez pénalisé. Vous avez été prévenu!

Météo et Visibilité

Les conditions climatiques et l'heure du jour varient considérablement d'une course à l'autre et ont un effet sur le comportement de votre voiture.

Vous devrez prendre note de ces conditions et ajuster votre conduite en conséquence.

Résultats D'étape



A la fin de chaque circuit, les Résultats d'Étape apparaissent sur l'écran.

L'argent du prix est attribué quand vous vous qualifiez, ainsi que les bonus, si vous battez le record du circuit ou si vous battez la meilleure voiture contrôlée par l'ordinateur des sections de Rallye Cross.

Quand vous aurez baigné dans la gloire pendant un moment, appuyez sur ACCÉLÉRER pour continuer.

Le Drapeau à Damier

Si vous allez jusqu'au bout et gagnez les 48 étapes, vous serez couronné champion du monde de Power Drive.

Garantie Limitée

U.S. Gold se réserve le droit de procéder à des améliorations du produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

U.S. Gold n'émet aucune garantie explicite ou implicite à l'égard de ce matériau fabriqué, de sa qualité, de sa qualité marchande ou de son aptitude à telle ou telle utilisation. En cas de défaut dans les 90 jours de la garantie limitée du produit lui-même (non du logiciel, qui est fourni "tel quel"), veuillez le retourner au point de vente dans son état d'origine. Une preuve d'achat est requise pour la mise en application de la garantie de 90 jours.

Crédits

Programmation Originale

Rage Software

Conversions

Denton Designs

Contrôle de la Qualité

U.S. Gold Q.C. Dept.

Producteur

Rob Palfreman

*Nos remerciements spéciaux vont
à Tony Higgins de The Forest
Experience.*

Voitures utilisées avec l'aimable autorisation de:

Brigden Coultres Motorsport Ltd

Fiat Auto (UK) Ltd

Ford Motor Company Ltd

Renault UK Ltd

Rover Cars plc

Toyota Team Europe

Vauxhall Motors Ltd

©1994 Rage Software Ltd.

Developed by Rage Software Ltd.

©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.

Published by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

Inhalt

Systemanforderungen	27
Ladeanweisungen	27
Lassen Sie die Motoren An!	28
Die Herausforderung.....	29
Sprachenauswahl.....	29
Hauptmenü.....	29
Steuerung.....	29
Optionen.....	31
Für Einen Spieler.....	32
Für Mehrere Spieler.....	32
Die Wagen	32
Auswahl Ihres Ersten Wagens	33
Schaden	33
Aufwerten Ihres Wagens	34
Schauplatz	34
Pick-ups	34
Zeitstrafen	34
Wetter und Sichtverhältnisse.....	35
Rennergebnisse	35
Die Karierte Flagge.....	35

Systemanforderungen

PC & Kompatible:

- 386er oder höherer Prozessor
- 580 KB freier Hauptspeicher
- 384 KB Expansionsspeicher
- VGA-Karte mit mind. 256 KB
- MS-DOS 5.0 oder höhere Version
- 10 MB Festplattenspeicher

PC CD-ROM:

Wie PC & Kompatible plus:

- CD-ROM-Laufwerk mit einfacher Geschwindigkeit

CBM Amiga:

A500, A500+, A600, A1200:

- 1 MB RAM (0,5 MB Chip-Speicher, 0,5 MB Schneller Speicher)
- Joystick

Amiga CD32:

Amiga CD32

Ladeanweisungen

PC & Kompatible:

Zum Installieren des Spiels:

- Diskette 1 in ein Laufwerk legen
- Zu diesem Laufwerk wechseln
- **INSTALL** eingeben
- Bildschirmanweisungen befolgen

PC CD-ROM:

Zum Installieren des Spiels:

- Power Drive-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen
- Zu diesem Laufwerk wechseln
- **INSTALL** eingeben
- Bildschirmanweisungen befolgen

*Anmerkung: Um die Musik-/Soundeinstellungen zu ändern, geben Sie **SOUND** ein.*

- PD eingeben, um das Spiel zu starten

CBM Amiga:

- Diskette 1 in Laufwerk Df0 einlegen
- Den Amiga neu starten

Amiga CD32:

- Die Power Drive-CD einlegen
- Den Amiga CD32 einschalten

Lassen Sie die Motoren An!

Die Power Drive-Weltmeisterschaft besteht aus 48 Einzelrennen in acht Ländern. Jede Runde bietet unterschiedliche Bedingungen, um Ihr Fahrkönnen bis zum Äußersten zu testen.

Runde 1:

Ort: Monte Carlo
Klima: Meist trocken,
gelegentlich Regen
Strecke: Asphalt
Gelände: Felsige Bergstraße

Runde 2:

Ort: Kenia
Klima: Heiß/trocken,
gelegentlich Regen
Strecke: Asphalt/sandiger
Kies
Gelände: Wüste (vereinzelte
Oasen)

Runde 3:

Ort: Schweden
Klima: Eis/Schnee
Strecke: Kies
Gelände: Waldwege

Runde 4:

Ort: Korsika
Klima: Trocken
Strecke: Asphalt
Gelände: Felsige Bergstraße

Runde 5:

Ort: Arizona
Klima: Heiß/trocken
Strecke: Kies/Sand
Gelände: Felsige Straße/
Wüste

Runde 6:

Ort: Finnland
Klima: Kühl/trocken
Strecke: Asphalt
Gelände: Waldgebiet mit
Seen

Runde 7:

Ort: Australien
Klima: Heiß/feucht
Strecke: Sand/Kies
Gelände: Busch/Waldwege

Runde 8:

Ort: Großbritannien
Klima: Trocken/kalt/feucht/
Eis/Schnee/Nebel

Strecke: Kies

Gelände: Waldwege

Sie treten abwechselnd in "Spezialrennen" (Zeitfahren), "Rallye Cross" und "Geschicklichkeitstests" rund um die Welt an, um Ihre Vielseitigkeit am Steuer zu testen.

Spezialrennen

Fahren Sie auf einer festgelegten Strecke (von A nach B) gegen die Uhr.

Rallye Cross

Gefahrenreiche Strecken mit lästigen computergesteuerten Konkurrenten.

Geschicklichkeitstest

Spezialstrecken zum Testen Ihres Fahrkönnens. Absolvieren Sie vorgeschriebene Prüfungen, ohne dafür Strafpunkte zu kassieren.

Die Herausforderung

Ihr Ziel in diesem Spiel ist es, die gesamte Weltmeisterschaft am Steuer des heißesten Wagens der Gruppe 1 abzuschließen. Vor dem ersten Start erhalten Sie genug Geld, um einen Wagen der Gruppe N zu kaufen. Durch konstant

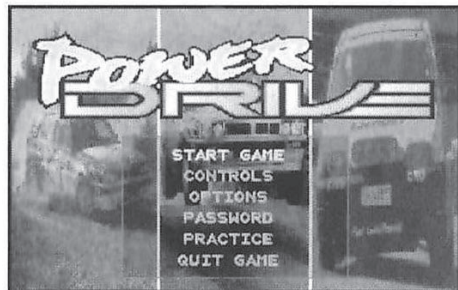
gutes Abschneiden bei den Rennen bessern Sie dann Ihr Konto auf, bis Sie Ihren ersten Wagen gegen einen besseren eintauschen können. Behalten Sie jedoch etwas Geld für Startgelder und Reparaturen.

Sprachenauswahl

Wählen Sie englischen, französischen, deutschen, spanischen oder italienischen Bildschirmtext, und drücken Sie einen beliebigen Knopf, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Hauptmenü

Gehen Sie nach OBEN/UNTEN, um Ihre Wahl zu treffen, und aktivieren Sie die Option mit BESCHLEUNIGEN.



Steuerung

PC/PC CD-ROM

Wählen Sie zwischen Richtungs- und Rotationssteuerung, indem Sie mit BESCHLEUNIGEN hin und her schalten.

Richtungssteuerung:

der Wagen bewegt sich in die Richtung, die auf dem Steuergerät gedrückt wird.

Rotationssteuerung:

lenken Sie den Wagen mit LINKS/RECHTS.

Anmerkung: Sie können nur eine Steuerungsmethode wählen. Stellen Sie also sicher, daß bei mehreren Spielern alle damit einverstanden sind.

Joysticksteuerung (Tastatur):

Knopf 1 Bremsen (Enter)

Knopf 2 Beschleunigen (Insert)

Leertaste

schaltet **Vorwärts- in den**
vom **Rückwärts-Gang**
(Rückwärtsgang
nur von niedrigem
Vorwärtsgang aus
zugänglich)

F3 Pause
(Zum Fortfahren
erneut F3 drücken)

CBM AMIGA

Joysticksteuerung:

Feuer Beschleunigen

Nach unten Bremsen

(bei Rotationssteuerung. Bei der Richtungssteuerung ziehen Sie den Joystick scharf in die entgegengesetzte Richtung zu Ihrer Fahrtrichtung).

Leertaste

schaltet **Vorwärts- in den**
vom **Rückwärts-Gang**
(Rückwärtsgang
nur von niedrigem
Vorwärtsgang aus
zugänglich)

P Pause
(P erneut drücken,
um fortzufahren)

AMIGA CD32

Joypadsteuerung:

Rot Beschleunigen

Gelb Bremsen

Grün Handbremse

Blau

schaltet **Vorwärts- in den**
vom **Rückwärts-Gang**
(Rückwärtsgang
nur von niedrigem
Vorwärtsgang aus
zugänglich)

Pause Pause

Ihr Wagen ist so programmiert, daß er auf diese Steuerung wie ein echtes Rallye-Auto reagiert. Sobald

Sie sich ein wenig mit dem Fahrverhalten vertraut gemacht haben, können Sie die folgenden Manöver ausführen:

Pendelkurve

Lenken Sie in einer engen Kurve zuerst aus ihr heraus und dann am kritischen Punkt wieder hinein. Das Hinterteil Ihres Wagens schwingt dabei nach außen, wenn die Hinterreifen den Halt verlieren, wodurch Sie die maximale Umdrehungszahl aufrechterhalten können.

Um diese Methode zu perfektionieren, brauchen Sie allerdings viel Übung.

Handbremsenkurve

Ziehen Sie die Handbremse, wenn Sie in eine Haarnadelkurve hineinfahren.

Dabei verlieren alle vier Reifen den Halt, und Sie sollten auf der Ideallinie durch die Kurve rutschen.

Power-Rutsche

Schlittern Sie durch eine Reihe enger oder schneller Kurven, indem Sie scharf in jede Kurve einbiegen (wie eine Pendelkurve ohne Gegensteuern).

Passwort

Im Ein-Spieler-Modus erhalten Sie am Ende der letzten Etappe jeder Runde ein Paßwort. Wenn Sie ein falsches Paßwort eingeben, kommen Sie zum Hauptmenü zurück.

Übung

Wir empfehlen Ihnen, die Feinheiten Ihrer Fahrkunst auf der Übungsstrecke auszuarbeiten, bevor Sie zum ersten Rennen starten.

Gehen Sie mit LINKS/RECHTS durch die verschiedenen Strecken (Tag, Nacht, Regen oder Schnee/Eis) und durch die Wagen (*beim Amiga/Amiga CD32 benutzen Sie dazu OBEN/UNTEN*). Bestätigen Sie Ihre Wahl mit BESCHLEUNIGEN.

Wenn Sie sich sicher genug fühlen, um ins Rennen zu gehen (eine zeitliche Begrenzung gibt es nicht), halten Sie den Wagen in der Ausgangsbox unten rechts auf der Strecke an, oder drücken Sie ESC.

Optionen

Musik	EIN/AUS
Soundeffekte	EIN/AUS
Hinweise	EIN/AUS (Warnung im voraus durch Richtungspfeile)
Spieler	1-8

NUR PC/PC CD-ROM:

Laden/Sichern

Neustart

NUR AMIGA/AMIGA CD32:

**Richtungs-/
Rotationssteuerung**

Wenn Sie im Hauptmenü keine Auswahl treffen, wird automatisch ein Demo abgespielt. Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Für Einen Spieler

Wenn Sie im Standardspiel für eine Person nicht die Qualifikationszeit für einen bestimmten Wettbewerb erreichen, dürfen Sie nicht am nächsten Rennen teilnehmen. Falls Sie sich nicht qualifizieren, sollten Sie es noch einmal versuchen, bis Sie es schaffen oder Ihnen das Geld ausgeht.

Für Mehrere Spieler

Treten Sie im Wettkampf um den Meistertitel gegen Ihre Freunde an. Im Gegensatz zum Ein-Spieler-Modus können Sie hier auch dann an der nächsten Runde teilnehmen, wenn Sie sich nicht qualifiziert haben. Allerdings erhalten Sie in diesem Fall weder Punkte, noch Preisgelder für dieses Rennen. Am Ende jedes Wettbewerbs wird ein Spieler-Wertungsbildschirm gezeigt.

Punkte werden wie folgt vergeben:

1.	5
2.	4
3.	3

4.	2
5.	1
6./7./8.	0
Nicht qualifiziert	0

Anmerkung: Im Multispieler-Modus gibt es keine Paßwort-Funktion.

Die Wagen

Es stehen sechs Wagen aus drei Wettbewerbsklassen zur Verfügung. Jeder hat ein anderes Fahrverhalten (Kurvenfahrt, Straßenlage usw.), und die höherklassigen Fahrzeuge sind teurer in der Wartung.

Gruppe N

Mini Cooper S

Fiat Cinquecento Turbo

Gruppe 2

Vauxhall Astra 16V GTi

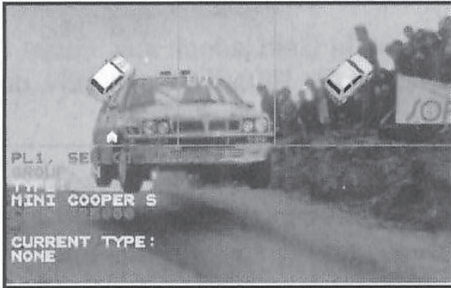
Renault Clio Williams

Gruppe 1

Ford Escort Cosworth

Toyota Celica

Auswahl Ihres Ersten Wagens



Sie starten das Spiel mit 28.000 \$, genug, um einen Wagen der Gruppe N zu kaufen.

Schalten Sie mit RECHTS/LINKS zwischen dem Mini und dem Fiat um, und ändern Sie mit OBEN/UNTEN die Farbe der Lackierung.

Wenn Sie sich entschieden haben, drücken Sie BESCHLEUNIGEN, um den Wagen zu kaufen.

Anmerkung: An diesem Punkt können Sie die technischen Daten des Wagens aufrufen (außer in der Amiga-Version).

Schaden

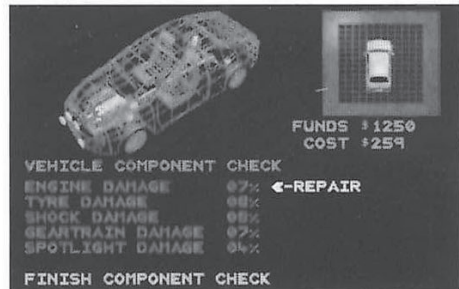
Rallye-Wagen sind hart im Nehmen, aber die Strecken sind oft noch härter.

Ihr Wagen wird beschädigt, wenn Sie eine Kollision verursachen oder so rücksichtslos fahren, daß das

Fahrverhalten und der gesamte Zustand des Wagens darunter leiden.

Am Ende jedes Wettbewerbs können Sie Reparaturen vornehmen, falls Sie genug Geld dafür haben.

Reparaturen



Um Ihren Wagen reparieren zu lassen, wählen Sie mit OBEN/ UNTEN das Ersatzteil, und lassen Sie mit BESCHLEUNIGEN eine teilweise Reparatur durchführen. Möchten Sie den Wagen komplett überholen lassen, drücken Sie BREMSSEN (PC/PC-CD-ROM), die LEERTASTE (Amiga) oder einen beliebigen Knopf (Amiga CD32).

Sobald Sie mit dem Zustand Ihres Wagens wieder zufrieden sind (oder Ihnen die Mittel ausgegangen sind), gehen Sie zum Reparaturanzeiger, um die Ersatzteilüberprüfung abzuschließen.

Anmerkung: Der Zustand Ihres Wagens wirkt sich auf seine Leistung aus, daher sollten Sie Ihr Auto immer tiptop in Ordnung halten (falls Sie das Geld dazu haben).

Aufwerten Ihres Wagens



Wenn Sie genug Geld zusammen sparen, können Sie Ihren Wagen aufwerten lassen. Wagen der Gruppe 2 können von Runde 3 an gekauft werden, Wagen der Gruppe 1 ab Runde 6.

Wenn Sie genug Geld haben, erscheint auf dem Reparaturbildschirm **NEUEN WAGEN WÄHLEN/KAUFEN**. Wollen Sie ein neues Auto erwerben, dann gehen Sie zu dieser Option und drücken FEUER.

Wählen Sie Ihren neuen Wagen nach dem gleichen Verfahren, wie Sie Ihren ersten gekauft haben (siehe "**Auswahl Ihres ersten Wagens**"), und gehen Sie mit **BESCHLEUNIGEN** weiter.

Schauplatz

Vor jedem Rennen sehen Sie einen Schauplatz-Bildschirm, auf dem die Wetterbedingungen (Weather Conditions), Tag/Nacht (Day/Night) und das Startgeld (Entrance Fee) angezeigt werden.

Falls Sie nicht genug Geld haben, um bei diesem Rennen zu starten, ist das Spiel für Sie vorbei, und Sie gelangen zum Hauptmenü zurück.

Reicht Ihr Geld jedoch aus, dann drücken Sie **BESCHLEUNIGEN**, um das Rennen zu starten.

Anmerkung: In der PC CD-ROM- und der Amiga-CD32-Version sehen Sie vor Rennbeginn eine Karte der jeweiligen Strecke.

Pick-ups

Pick-Ups sind willkürlich auf allen Strecken verteilt und werden aufgesammelt, indem Sie darüber hinwegfahren.

Geld

Erhöht Ihr Konto um 250 \$

Nitros

Vorübergehender Geschwindigkeitsschub

Zeit

Die Uhr wird für 5 Sekunden angehalten

Zeitstrafen

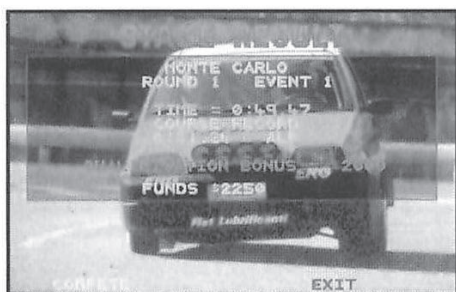
Wenn Sie einen Fahrbahnkegel treffen, erhalten Sie eine Zeitstrafe – also Vorsicht!

Wetter und Sichtverhältnisse

Die klimatischen Bedingungen und die Tageszeit unterscheiden sich stark von einem Rennen zum anderen und wirken sich auf das Fahrverhalten und die Reaktionen des Wagens aus.

Ziehen Sie diese unterschiedlichen Bedingungen in Betracht, und gleichen Sie Ihren Fahrstil entsprechend an.

Rennergebnisse



Am Ende jeder Strecke wird der Rennergebnisschirm gezeigt.

Sie erhalten ein Preisgeld für die Qualifizierung plus Bonuszahlungen, wenn Sie den Streckenrekord brechen oder in "Rallye Cross"-Abschnitten den computergesteuerten Wagen besiegen.

Sonnen Sie sich ein wenig in Ihrem Ruhm, und gehen Sie dann mit BESCHLEUNIGEN weiter.

Die Karierte Flagge

Wenn Sie bis zum Ende durchhalten und alle 48 Rennen gewinnen, werden Sie zum Power Drive-Weltmeister gekürt.

Begrenzte Garantie

U.S. Gold behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. U.S. Gold übernimmt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien bezüglich dieses Produkts, seiner Qualität, handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Sollte innerhalb der auf 90 Tage begrenzten Garantie ein Defekt am Produkt selbst auftreten (d.h. nicht an der Software, die "im gegenwärtigen Zustand" verkauft wird), bringen Sie es in der Originalverpackung zu Ihrem Händler zurück. Die 90-Tage-Garantie kann nur bei Vorlage eines Kaufnachweises in Anspruch genommen werden.

Mitarbeiter

Originalprogrammierung

Rage Software

Konvertierung

Denton Designs

Qualitätssicherung

U.S. Gold-Qualitätskontrolle

Produktion

Rob Palfreman

*Besonderen Dank an Tony Higgins
von "The Forest Experience"*

**Die Wagen werden mit freundlicher Genehmigung der folgenden
Firmen verwendet:**

Brigden Coultes Motorsport Ltd

Fiat Auto (UK) Ltd

Ford Motor Company Ltd

Renault UK Ltd

Rover Cars plc

Toyota Team Europe

Vauxhall Motors Ltd

©1994 Rage Software Ltd.
Developed by Rage Software Ltd.

©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.
Published by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.
U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

Indice

Requisiti del Sistema	39
Istruzioni di Caricamento	39
Scalda i Motori.....	40
La Sfida	41
Selezione della Lingua.....	41
Menu Principale.....	41
Comandi	41
Opzioni	43
Partita a Un Giocatore.....	44
Partita a Più Giocatori.....	44
Le Auto	44
Come Selezionare la Prima Auto	45
Danni	45
Come Migliorare la tua Auto.....	46
Paese	46
Pick-up	46
Penalità.....	46
Condizioni Atmosferiche e Visibilità	47
Risultati della Prova	47
La Bandiera a Scacchi	47

Requisiti del Sistema

PC & Compatibili:

- Processore 386 o superiore
- 580 k di memoria di base libera
- 384 di memoria espansa
- Scheda VGA 256K o superiore
- MS DOS 5.0 o superiore
- 10 Mb di spazio libero sul disco fisso

PC CD-ROM:

Come per PC & Compatibili con in più:

- Unità CD-ROM a singola velocità

Amiga CBM:

A500, A500, A600, A1200:

- 1 Mb di RAM (0,5 Mb Mem. Chip, 0,5 Mem. Veloce)
- Joystick

Amiga CD32:

Amiga CD32

Istruzioni di Caricamento

PC & Compatibili:

Per installare il gioco:

- Inserisci il dischetto 1 nell'unità
- Attiva questa unità
- Digita **INSTALL**
- Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo

PC CD-ROM:

Per installare il gioco:

- Inserisci il CD di Power Drive nell'unità CD-ROM
- Attiva questa unità
- Digita **INSTALL**
- Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo

*Importante: per modificare le regolazioni della musica/sonoro, digita **SOUND**.*

- Digita PD per avviare il gioco.

Amiga CBM:

- Inserisci il dischetto 1 nell'unità Df0
- Resetta l'Amiga

Amiga CD32:

- Inserisci il CD di Power Drive
- Accendi l'Amiga CD32

Scalda i Motori . . .

Il Campionato del mondo di Power Drive è composto da 48 prove individuali in otto Paesi. Ogni circuito ha delle caratteristiche diverse per collaudare le tue abilità di pilota oltre ogni limite!

Circuito 1

Paese: Monte Carlo
Clima: Piuttosto asciutto, un po' di pioggia
Circuito: Asfalto
Terreno: Strada rocciosa di montagna

Circuito 2

Paese: Kenya
Clima: Caldo/secco, un po' di pioggia
Circuito: Asfalto/ghiaia sabbiosa
Terreno: Deserto (sporadiche oasi)

Circuito 3

Paese: Svezia
Clima: Ghiaccio/neve
Circuito: Ghiaia
Terreno: Pista nella foresta

Circuito 4

Paese: Corsica
Clima: Secco
Circuito: Asfalto
Terreno: Strada rocciosa di montagna

Circuito 5

Paese: Arizona
Clima: Caldo/secco
Circuito: Ghiaia/sabbia
Terreno: Strada rocciosa/desert

Circuito 6

Paese: Finlandia
Clima: Fresco/secco
Circuito: Asfalto
Terreno: Regioni delle foreste/dei laghi

Circuito 7

Paese: Australia
Clima: Caldo/umido
Circuito: Sabbia/ghiaia
Terreno: Pista con cespugli/nella foresta

Circuito 8

Paese: Gran Bretagna

Clima: Secco/freddo/
piovoso/ghiaccio/
neve/nebbia

Circuito: Ghiaia

Terreno: Strada nella foresta

Correrai in Prove Speciali (prove a cronometro), Rally e Gare di abilità in giro per il mondo per vedere come riesci ad adattare la tua guida alle diverse situazioni.

Prova Speciale

Una corsa contro il tempo in un circuito predefinito (da A a B).

Rally Cross

Dei circuiti rischiosi contro degli avversari controllati dal computer che cercheranno in tutti i modi di ostruirti la strada

Gara di Abilità

Dei circuiti creati a posta per mettere alla prova le abilità dei piloti. Esegui le manovre richieste senza venire penalizzato.

La Sfida

Il tuo obiettivo finale è di completare tutto il Campionato guidando la macchina più potente del Gruppo 1. Prima di cominciare ti verranno forniti fondi sufficienti per comprare un'auto del gruppo N. Se porterai a termine

le prove potrai racimolare un sacco di denaro, contrattare per un modello più avanzato, ma dovrai risparmiare del denaro per le tariffe d'iscrizione e la manutenzione del veicolo.

Selezione della Lingua

Scegli se vuoi il testo video in Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo ed Italiano e premi un pulsante qualsiasi per attivarlo.

Menu Principale

Premi SU/GIÙ per selezionare le opzioni, quindi premi ACCELERARE per attivarlo.



Comandi

PC/PC CD-ROM

Scegli il metodo di comando tra Direzionale e Rotazionale. Passerai da uno all'altro premendo ACCELERARE.

Direzionale:

l'auto si muove nella direzione premuta sulla pulsantiera.

Rotazionale:

utilizza SINISTRA/DESTRA per girare l'auto.

Importante: può essere registrato solamente un metodo di controllo, quindi accertati che tutti siano d'accordo sulla selezione nelle partite a più giocatori.

Comandi Joystick (Tastiera):

Pulsante 1 Frenare (Invio)

Pulsante 2 Accelerare (Insert)

Barra spaziatrice

passa da **Marcia Avanti a
Marcia Indietro**
(la marcia indietro è disponibile solamente dalle marce avanti basse)

F3 **Pausa** (premi di nuovo F3 per riprendere il gioco)

AMIGA CBM

Comandi Joystick:

Fuoco Accelerare

Giù Frenare

(utilizzando il metodo di controllo Rotazionale. Per frenare quando utilizzi il metodo Direzionale, muovi

il joystick bruscamente nella direzione opposta a quella in cui stai viaggiando).

Barra spaziatrice

passa da **Marcia Avanti a
Marcia Indietro**

(la marcia indietro è disponibile solamente dalle marce avanti basse)

P **Pausa** (premi di nuovo P per riprendere il gioco)

AMIGA CD32

Comandi del Joystick:

Rosso Accelerare

Giallo Frenare

Verde Freno a Mano

Blu

passa da **Marcia Avanti a
Marcia Indietro**

(la marcia indietro è disponibile solamente dalle marce avanti basse)

Pause **Pausa** (premi di nuovo P per riprendere il gioco)

La tua auto è programmata per reagire a questi comandi come una vera e propria auto da rally. Quando avrai imparato i comandi per controllare l'auto facendo un po' di pratica riuscirai ad eseguire le seguenti manovre:

Svolta a Pendolo

Su una curva stretta gira il volante nella direzione opposta alla curva, quindi riportalo nella posizione originale al punto critico.

La parte posteriore dell'auto slitterà quando le ruote perderanno aderenza, consentendoti di mantenere il motore al massimo dei giri.

Per perfezionare questo metodo dovrai fare molta pratica.

Svolta con freno a mano

Su un tornante, frena appena entri sulla curva.

Tutt'e quattro le ruote perderanno aderenza, sbanderai sul tornante e dovrai cercare di rimanere sulla miglior linea possibile.

Super Sbandata

Sbanda su una serie di curve strette o veloci girando bruscamente il volante ad ogni curva (come la Curva Pendolo senza girare il volante nella direzione opposta).

Parola D'ordine

Nella modalità ad un giocatore alla fine dell'ultima prova del circuito ti verrà fornita una parola d'ordine. Se la parola d'ordine non è corretta ritornerai sulla Videata Principale.

Allenamento

Prima di cominciare una vera e propria corsa ti consigliamo perfezionare le tue abilità di pilota sul circuito di allenamento.

Muovi a SINISTRA/DESTRA per scegliere il circuito (di giorno, di notte, con la pioggia con neve/ghiaccio) e un'auto (*Amiga/Amiga CD32: utilizza SU/GIÙ per selezionare l'auto*) e premi ACCELERARE per confermare.

Quando senti di essere pronto ad andare avanti (non esiste alcun limite di tempo) ferma l'auto nei box di Uscita in fondo a destra della pista e premi ESC.

Opzioni

Musica	ON/OFF (ACCESA/ SPENTA)
Effetti Sonori	ON/OFF (ACCESO/ SPENTO)
Guide	ON/OFF (ACCESO/ SPENTO) (Frecce direzionale di segnalazione preventiva)
Giocatori	da 1 a 8

SOLO PC/PC CD-ROM

Caricare/salvare

Ricominciare

SOLO AMIGA/AMIGA CD32

Comandi Direzionale/

Rotazionale

Se non effettuerai alcuna selezione dal Menu Principale, il gioco eseguirà automaticamente una dimostrazione. Premi un pulsante qualsiasi per ritornare sul Menu Principale.

I punti vengono assegnati in base a questa tabella:

1°	5
2°	4
3°	3
4°	2
5°	1
6°/7°/8°	0

Mancata qualificazione 0

Importante: l'opzione Parola d'ordine non viene attivata nella modalità a più giocatori.

Partita ad Un Giocatore

Nelle normali partite ad un giocatore, se non riuscirai a segnare il tempo di qualificazione richiesto per accedere alla corsa non potrai passare alla prova successiva. Se non ti sarai qualificato continua a provare fino a quando non ce la farai o . . . finirai i soldi!

Partita a Più Giocatori

Corri contro i tuoi amici per conquistare il titolo del Campionato. A differenza delle partite ad un giocatore, se non riuscirai a qualificarti potrai passare alla prova successiva, solo che per quella prova non ti verranno assegnati né punti né premi in denaro. Alla fine di ogni prova verranno visualizzati i punti assegnati ai piloti.

Le Auto

Sono disponibili sei auto diverse in tre gruppi. Ogni auto risponde in modo diverso alla guida (tenuta in curva, di strada, etc) e i veicoli più potenti sono anche più costosi da mantenere.

Gruppo N

Mini Cooper S

Fiat Cinquecento Turbo

Gruppo 2

Vauxhall Astra 16V GTi

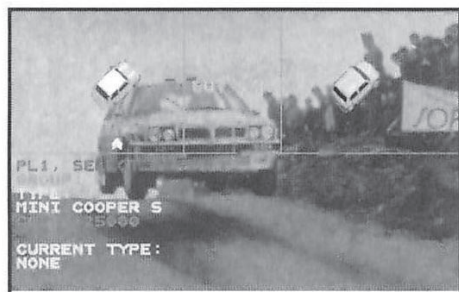
Renault Clio Williams

Gruppo 1

Ford Escort Cosworth

Toyota Celica

Come Selezionare la Prima Auto



Cominci a giocare con 28.000 \$, sufficienti per comprare un'auto del Gruppo N.

Muovi a SINISTRA/DESTRA per passare dalla Mini alla Fiat e SU/GIÙ per cambiare il colore della carrozzeria.

Quando avrai finito, premi ACCELERARE per acquistare l'auto.

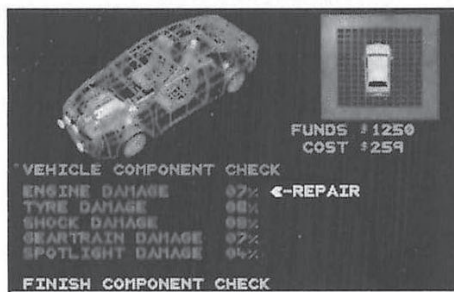
Importante: ti verrà offerta l'opzione di visualizzare le caratteristiche dell'auto su questa prova (esclusa la versione Amiga).

Danni

Le auto da rally sono robuste ma mai abbastanza per i circuiti di rally!

Subirai dei danni quando urterai contro qualcosa o per guida spericolata e il controllo e le condizioni generali della tua auto peggioreranno. Alla fine di ogni prova potrai effettuare delle riparazioni, sempre che tu abbia abbastanza denaro.

Riparazioni dei Danni



Per effettuare la manutenzione alla tua auto, premi SU/GIÙ per scegliere una parte e premi ACCELERARE per effettuare parzialmente una riparazione. Per effettuare una riparazione completa, premi FRENARE (PC/PC CD-ROM), BARRA SPAZIATRICE (Amiga) o un altro pulsante qualsiasi (AMIGA CD32).

Quando sarai soddisfatto delle condizioni della tua auto (o sarai rimasto senza denaro) sposta l'indicatore delle riparazioni per completare il controllo della parte.

Importante: le condizioni del tuo veicolo influenzeranno le sue prestazioni, quindi ti consigliamo di mantenere la tua auto in eccellenti condizioni (se hai il denaro necessario).

Come Migliorare la tua Auto



Se riuscirai a risparmiare abbastanza denaro potrai permetterti un'auto migliore. Le auto del Gruppo 2 possono essere acquistate dal Percorso 3 e quelle del Gruppo 1 dal Percorso 6.

Quando avrai abbastanza denaro sulla videata Riparazioni Danni apparirà **SELEZIONA/ ACQUISTARE AUTO NUOVA**.

Se vuoi acquistare un'auto nuova, spostati su questa opzione e premi **FUOCO**.

Scegli l'auto con il procedimento utilizzato per selezionare la tua prima auto (vedi **Come selezionare la prima auto**) e premi **ACCELERARE** per continuare.

Paese

Prima dell'inizio di ogni gara ti verrà presentata la videata del Paese, dove saranno visualizzate le condizioni atmosferiche, se la corsa è di giorno o di notte e la tariffa

d'ammissione. Se non hai denaro a sufficienza per pagare la tariffa, la tua partita finirà qui e verrai riportato sul Menu Principale. Se hai fondi a sufficienza, premi **ACCELERARE** per cominciare una corsa.

Importante: le versioni PC CD-ROM e Amiga CD32 prima di cominciare la gara ti presenteranno una mappa del circuito.

Pick-up

Su ogni circuito sono sparsi dei Pick-up; per raccogliergli passaci sopra con l'auto.

Denaro

Aumenta il tuo fondo di 250 \$

Nitro

Scarica di velocità temporanea

Tempo

Blocca il cronometro per cinque secondi

Penalità

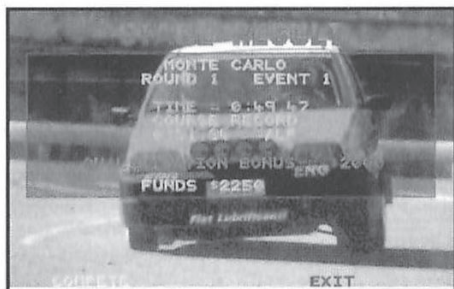
Se urterai un cono ti verrà assegnato del tempo di penalità. E non dire che non ti avevamo avvertito!

Condizioni Atmosferiche e Visibilità

Le condizioni atmosferiche e il momento del giorno variano ampiamente da una corsa all'altra, influenzando il controllo e la risposta dell'auto.

Esamina la situazione e adegua la tua guida a queste condizioni.

Risultati della Prova



Alla fine di ogni corsa verrà visualizzata la videata Risultati della Prova.

Quando ti qualificherai vincerai dei premi in denaro e se riuscirai a battere il record del circuito o l'auto controllata dal computer nelle corse di Rally Cross, ti verranno assegnati anche dei bonus.

Dopo che avrai assaporato abbastanza la vittoria, premi **ACCELERARE** per andare avanti.

La Bandiera a Scacchi

Se arriverai in fondo e vincerai tutt'e 48 le prove, verrai incoronato Campione del Mondo di Power Drive.

Garanzia Limitata

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla U.S. Gold rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. Se nei 90 giorni coperti dalla garanzia limitata venissero riscontrati dei difetti nel prodotto (es: non nel programma software che è venduto "com'è") riconsegnalo, nelle condizioni originali, al punto vendita. È necessaria una prova di acquisto per verificare il periodo di 90 giorni.

Titoli

Programmazione Originale

Rage Software

Conversioni

Denton Designs

Garanzia di Qualità

U.S. Gold Q.C. Dept.

Produttore

Rob Palfreman

*Si ringrazia particolarmente
Tony Higgings della The Forest
Experience.*

Le auto sono state utilizzate con la cortese autorizzazione di:

Brigden Coultres Motorsport Ltd

Fiat Auto (UK) Ltd

Ford Motor Company Ltd

Renault UK Ltd

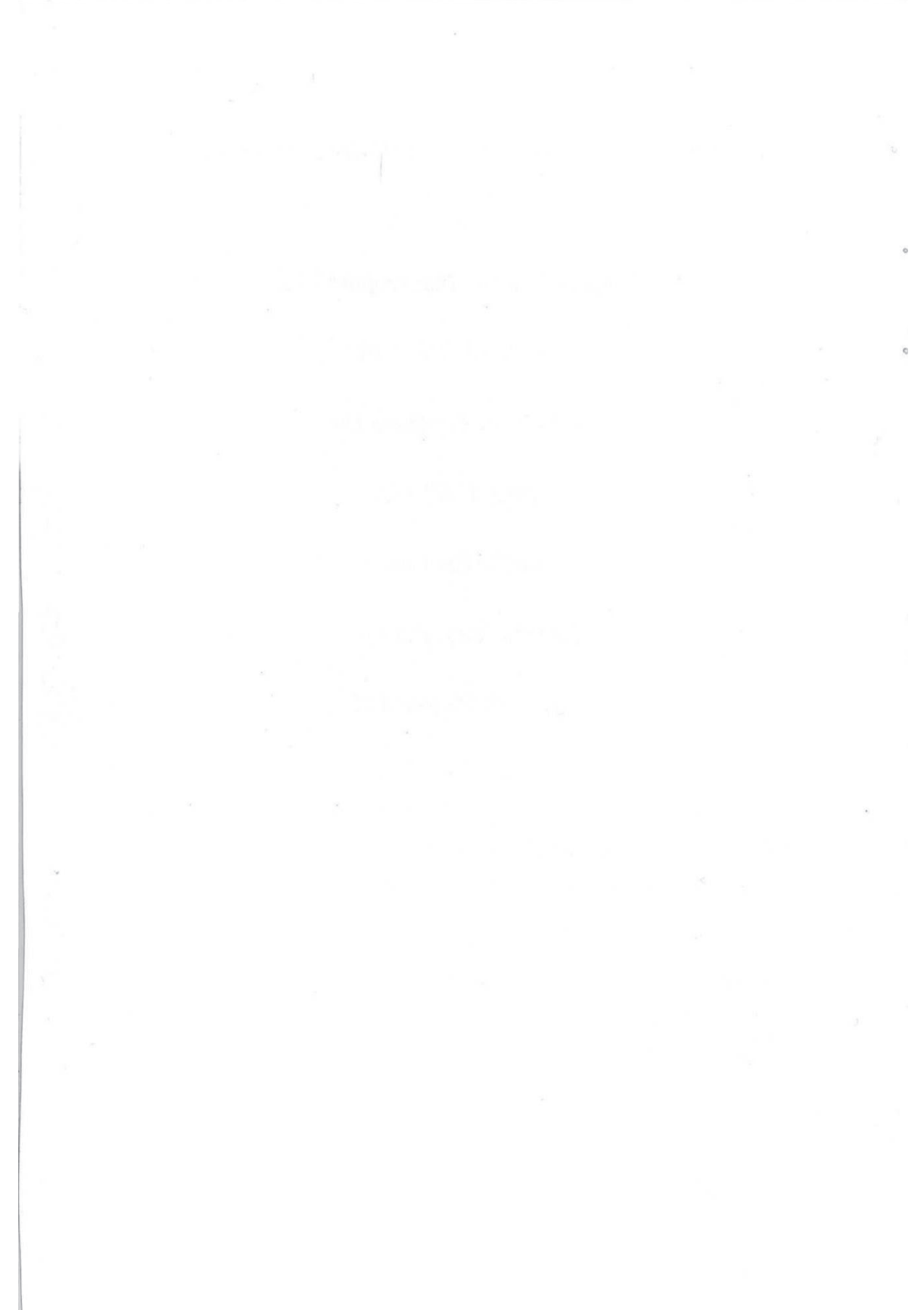
Rover Cars plc

Toyota Team Europe

Vauxhall Motors Ltd

©1994 Rage Software Ltd.
Developed by Rage Software Ltd.

©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.
Published by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.
U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.





© 1994 RAGE SOFTWARE Ltd. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Published by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.